9260

MARVEL SUPER HEROS™

LE LIVRE DES COMBATS

Copyright © 1984
Marvel Entertainment Group, Inc.
Ail Rights Reserved 1988
First published in France by Schmidt France S.A.R.L.
Game design Copyright 1987 TSR, Inc.
Ail rights reserved.

Schmidt France

Le Maître de Jeu (MJ) : L'Araignée et Captain Marvel, vous patrouillez en ville lorsque L'Araignée entend résonner un signal d'alarme dans un magasin de fourrures.

Mike : On va voir ce qui se passe.

L'Araignée : Déclenchement de l'alarme chez le fourreur. On y va.

MJ: Il y a un camion, moteur au ralenti, qui s'est rangé en marche arrière contre l'entrée de service. Deux hommes jettent des manteaux de fourrure dans le camion. Ils ne ressemblent pas trop à des livreurs.

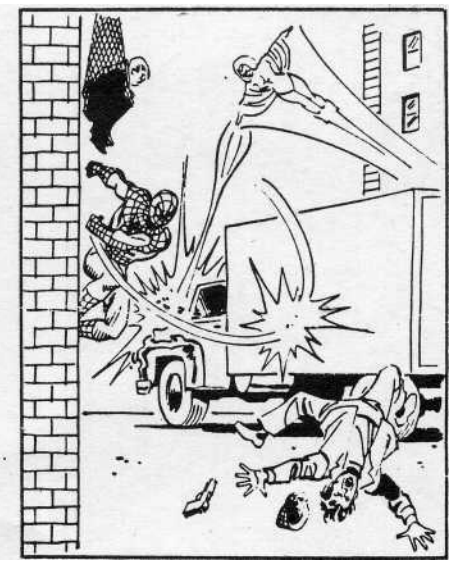
Linda : Captain Marvel va s'occuper du camion si l'Araignée se charge des voleurs.

Mike : pas de problème !

Un Voleur: Ils ne sont que deux ! On va les avoir !

MJ: Captain Marvel envoie un rayon dans le capot du camion, mais deux voleurs sortent leurs armes et foncent sur L'Araignée.

Mike : Je les mets K.O. tous les deux.



L'Araignée: Bonne nuit, les gars. Heureusement pour vous, nous n'étions que deux...

Copyright © [1984
Marvel Entertainment Group, Inc.
Ail Rights Reserved 1988
First published in France by Schmidt France S.A.R.L.
Game design Copyright 1984 TSR, Inc.
AII rights reserved.

Le Livre que vous avez entre les mains est le Livre des Combats, première partie du jeu des SUPER HEROS MARVEL

Le jeu des SUPER HEROS MARVEL est un jeu de rôle. En tant que joueur, vous incarnez votre Super Héros préféré et utilisez vos super-pouvoirs pour combattre des ennemis mortels comme le Super Bouffon, Vipère ou le Docteur Octopus. Vous pouvez être La Chose, Captain America ou même moi, votre charmant voisin L'Araignée.

Votre jeu des SUPER HEROS MARVEL est divisé en trois livres : Le Livre des Combats (que vous êtes en train de lire en ce moment), le Livre des Règles et un Livre d'Aventure. Vous avez aussi une planche de pions à détacher, un plan complet du centre de New York d'un côté, et de l'autre, l'intérieur des principaux bâtiments. Vous trouverez aussi deux dés à l'aspect quelque peu étrange.

Ce Livre des Combats décrit les Super Héros et leurs pouvoirs, explique comment ils combattent les Hors-la-loi, et comment jouer votre première Aventure. Le Livre des Règles décrit les identités secrètes, les véhicules, les sociétés secrètes, donne encore plus de détails sur les Super Héros, et plein d'autres choses que les Justiciers costumés doivent connaître. Mais lisez donc ce livre en premier ainsi que le chapitre d'introduction à l'aventure « Le jour d'Octopus » avant de vous attaquer au Livre des Règles.

Avant de commencer à jouer, l'un des joueurs devra lire ce livre. Mais nul besoin de tout retenir par coeur ! Il suffit de tout lire attentivement afin de se faire une idée générale du déroulement de la partie. Réunissez ensuite quelques amis, expliquez-leur rapidement le déroulement du jeu, sans entrer dans les détails, et commencez à jouer. Vous apprendrez mieux les règles en jouant. Si quelqu'un pose une question sur un point des règles, allez la lire ! Si vous n'êtes pas sûr que quelque chose marche, essayez toujours! Il est plus facile de comprendre lorsque l'on a commencé à jouer.

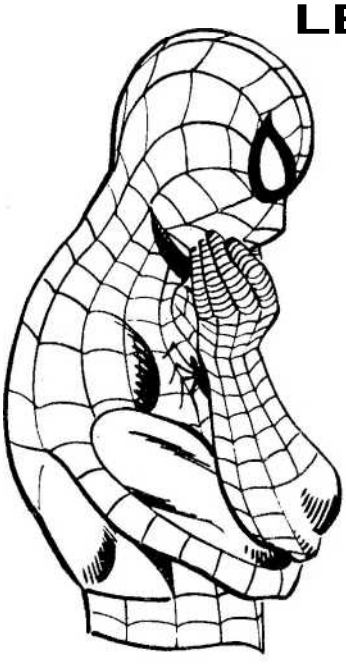
Certaines règles dans ce livret sont marquées de mon symbole d'Araignée. Ces règles sont optionnelles. Ignorez-les la première fois que vous lirez ce livre des Combats, jouez le chapitre d'introduction à l'Aventure sans elles. Une fois que vous vous serez familiarisé avec le jeu, vous pourrez lire ces règles optionnelles. Vous pouvez en utiliser certaines, toutes, ou aucune. Utilisez celles qui vous plaisent et ignorez les autres.

Vous vous rappelez ces drôles de dés ? Ils ont dix faces au lieu de six. Dans le jeu des SUPER HEROS MARVEL on les appelle des dés de pourcentage. Ils sont utilisés pour obtenir un nombre compris entre 1 et 100. Jettez les deux dés à la fois ; le dé rouge indique les dizaines et le bleu les unités.

Par exemple, si vous obtenez 5 avec le dé rouge et 3 avec le dé bleu, vous venez de faire 53. Mais si vous faites 7 avec le rouge et 0 avec le bleu, vous aurez obtenu 70. Si par contre c'est sur le rouge que se trouve le 0 et sur le bleu le 7, vous obtenez 07 ou 7. Si vous avez 0 sur les deux dés, vous venez de faire un 100.

D'accord, mais tout ce baratin ne nous avance pas beaucoup. On tourne la page pour entrer dans le vif du sujet...

LES CARACTERISTIQUES

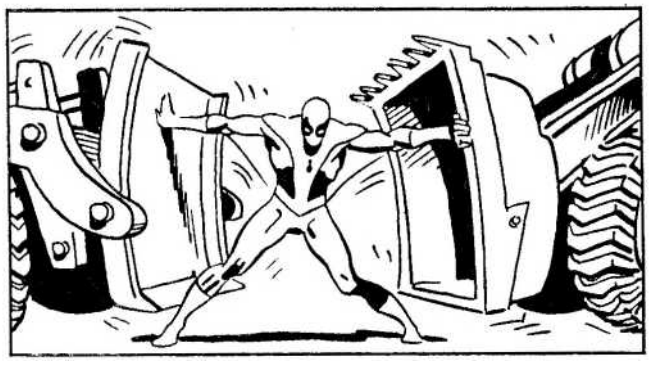


Beaucoup de gens pensent que les Héros sont des bêtes de foire puissantes, qui se baladent dans de drôles de costumes et passent leur vie à boxer /es Hors-la-loi. Il est vrai que nos pouvoirs nous rendent plus robustes que le quidam moyen, mais la plupart d'entre eux ne sont que des aptitudes naturelles extrêmement développées.

Tout Super Héros, Super Vilain ou personnage normal de l'univers de SUPER HEROS MARVEL a sept caractéristiques de base : Corps à Corps, Agilité, Force, Endurance, Raisonnement, Intuition et Psyché. Chacune de ces caractéristiques détermine les compétences du personnage et montre avec quelle facilité il peut tenter un certain type d' actions, comme soulever des objets très lourds, éviter les balles ou les pierres, ou vaincre les Hors-la-loi. Ces compétences sont décrites ci-après.

L'AGILITÉ est la capacité à atteindre un adversaire avec une arme de jet ou une arme à feu. Elle mesure aussi la facilité à éviter un objet qui vous serait lancé. En fait, cette caractéristique couvre les actions demandant de la coordination, comme sauter de toit en toit, sauter par dessus un mur ou attraper une balle de baseball. Bien que je n'aime pas me vanter... je pense être un parfait exemple de grande Agilité. Je suis rapide, vif, et un vrai as avec mes lance-toiles.

Le CORPS A CORPS est la capacité à frapper, assommer, attraper, claquer, boxer quelqu'un, aussi bien à main nue qu'à main armée. Captain America s'y entend à ce genre de sport. Il ne possède cependant aucun super pouvoir, mais se bat si bien qu'il n'est pas un adversaire négligeable pour les voyous dotés de super pouvoirs.

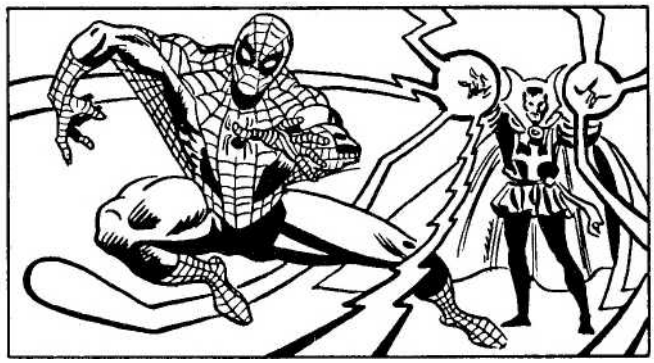


La FORCE mesure le poids que peut soulever un Héros et la force de poussée de ses seules mains. Quelqu'un de terriblement fort, comme Hulk ou La Chose, peut se frayer un passage dans un embouteillage ou percer des trous dans des navires de guerre. Ma chère tante May, par contre, a parfois un peu de mal à ouvrir la porte des toilettes...

L'ENDURANCE montre jusqu'où peut aller un Héros et comment il va supporter les effets d'un gaz, d'un poison ou de toute autre chose de ce genre. Encore une fois l'Incroyable Hulk est un bon exemple de grande Endurance ; il peut retenir sa respiration pendant des heures et n'est jamais fatigué.

Le RAISONNEMENT est synonyme d'intelligence. Il mesure la capacité à tenir des raisonnements logiques ou à utiliser des équipements techniques compliqués. Reed Richards (Mr. Fantastique des Quatre Fantastiques) peut réparer des machines contrôlant la gravité, ouvrir des portes transdimensionnelles et même comprendre des technologies extra-terrestres !! Il a donc un score important en Raisonnement.

L'INTUITION reflète le sens commun. Elle marche de pair avec le Raisonnement. Un Héros qui utilise son Intuition peut remarquer un détail qui a échappé à tout le monde, lorsqu'il pressent un danger ou qu'il a des soupçons. Les personnes qui ont beaucoup d'Intuition font très attention à ce qui se passe autour d'elles. Et, sans me vanter, mes sens d'Araignée me donnent une excellente Intuition.



La PSYCHÉ mesure la volonté du Héros. Elle est importante pour les pouvoirs mentaux et les sortilèges. Quelques Héros ont appris à maîtriser leur Psyché et l'utilisent afin d'user de pouvoirs magiques. Le plus célèbre des Maîtres Sorciers de la Terre est Docteur Strange.

Chacune des sept caractéristiques est échelonné de Faible (le niveau le plus bas) à Inhumain (le plus haut). Ces niveaux sont décrits ci-dessous. J'expliquerai plus tard les scores des niveaux.

Table 1 : Niveaux, Scores et Descriptions

Niveau	N°	Description
Faible	2	Bien en dessous de la moyenne humaine
Médiocre	4	En dessous de la moyenne humaine
Normal	6	Moyenne humaine
Supérieur	10	Supérieur à la moyenne humaine
Excellent	20	Niveau olympique
Remarquable	30	Limite des capacités humaines normales
Incroyable	40	Capacités humaines supérieures
Fantastique	50	Maximum possible pour quiconque se considère encore humain
Monstrueux	75	Au-delà des capacités humaines
Inhumain	100	Limite de la compréhension humaine
Classe 1000	1000	Au-delà de la compréhension humaine

Tout Héros, dans ce jeu, dispose d'une fiche de personnage. Cette fiche de personnage comporte les sept caractéristiques du Héros ainsi que le niveau de chacune d'entre elles. Vous pourrez découvrir ma petite fiche personnelle, avec celle de quelques copains... Allez donc jeter un coup d'oeil sur sept caractéristiques... Allez-y, je ne suis pas timide... Je vous attends ici...

SUPER POUVOIRS

En plus de ces incroyables... hum, fantastiques... heu, vraiment bonnes caractéristiques, la plupart des Super Héros possèdent des super pouvoirs. Mais au lieu de les décrire ici un par un, tous les pouvoirs des héros sont notés sur leur fiche de personnage. Par exemple, voici les miens : Sens d'araignée, Grimper aux murs, et une Arme spé-

ciste (mes lance-toiles). Si vous n'avez pas remarqué ces informations sur ma fiche de personnage, allez donc y jeter un coup d'oeil (vous avez combien en Intuition ?).

TALENTS

Les Super Héros ne passent pas leur temps à chasser les brigands et à sauver le monde. La plupart d'entre eux ont un travail régulier qui demande l'acquisition de compétences et beaucoup ont au moins un ou deux passe-temps. A cause de nos centres d'intérêt, nous, héros, développons des compétences en relation avec nos vies de justiciers masqués.

Ainsi, par exemple, j'ai toujours adoré la chimie, et je suis photographe au Daily Bugle depuis que j'ai commencé mes études à l'université de Midtown. Mes talents sont : chimie et photographie. Ces talents et leur description sont notés sur ma fiche de personnage (vous ne l'avez pas encore rangée dans la boîte, non ?).

Attribution des Super Pouvoirs et des Talents :

Si vous voulez utiliser un Héros de Marvel qui n'est pas décrit dans cette boîte, il n'est pas très difficile de déterminer ses Talents et les Supers Pouvoirs. Lisez attentivement les histoires du Héros que vous désirez incarner, et vous y arriverez sans peine.

Les Super Pouvoirs sont utilisés pour décrire les, aspects spécifiques des Héros qui ne peuvent être couverts par des compétences. Par exemple, La Chose est vraiment très fort. Il n'a pas besoin de la Force comme Super Pouvoir, car son niveau en Force est Monstrueux ; il prend en compte sa Super Force. Il a aussi la peau dure comme de la pierre, au point que les obus s'y écrasent ; voilà enfin un Super Pouvoir qui mérite d'être cité.

Si vous créez votre propre Super Héros, lisez attentivement le chapitre « L'Origine de... » dans le Livre des Règles.

CARACTÉRISTIQUES VARIABLES

Jetez un autre coup d'oeil à ma fiche de personnage (j'espère que vous l'avez gardée sous la main, c'est en effet un véritable puits d'informations). Après mes sept caractéristiques, mais avant mes Super Pouvoirs et talents, se trouvent quatre autres caractéristiques : Vitalité, Karma, Ressources et Popularité. Ces caractéristiques ne ressemblent pas exactement à celles dont je vous ai parlé précédemment ; en effet, elles varient en cours de partie. C'est pour cela qu'on les appelle caractéristiques variables.

La VITALITÉ est un nombre compris entre 8 et 400. Il mesure généralement la santé du Héros et sa résistance physique. Lorsqu'un Héros n'est ni malade ni blessé, sa Vitalité est égale à la somme des numéros de ses caractéristiques Corps à Corps, Agilité, Force et Endurance. Lorsqu'un Héros est blessé (habituellement parce qu'il s'est fait avoir par un « méchant ») quelques points sont retirés de sa Vitalité. Le nombre exact de ces points dépend de plusieurs facteurs : qui a été frappé, par qui, et avec quoi. Mais tout cela vous sera expliqué plus tard.

Si la Vitalité d'un Héros descend à zéro ou moins, il s'évanouit pour le reste du combat*. Pendant qu'il est K.O., les Super Vilains ne manqueront certainement pas de s'enfuir et surtout de dire nombre de méchancetés sur son compte, derrière son dos. Lorsque nous, Super Héros, assommons quelqu'un, nous le livrons aussitôt à ces charmants représentants de l'ordre vêtus de bleu, avant de repartir, solitaires, dans le soleil couchant...

Soins : Un Héros blessé ou malade regagne chaque jour un nombre de points de Vitalité égal à son score en Endurance. Ce nombre est doublé si le Héros reste au lit sans rien faire, et triplé s'il fait l'objet de soins médicaux intensifs. (Si vous trouvez ça un peu trop facile, réfléchissez un peu : vous comprendrez que je sois parfois heureux de souffler un peu au cours d'une aventure). Si le niveau d'Endurance d'un Héros se trouve réduit*, il récupère un niveau par semaine de repos. Les soins continuent jusqu'à ce que les niveaux de Vitalité et d'Endurance des Héros soient revenus à leur maximum.

Le KARMA désigne le contrôle exercé par le Héros sur la chance et le destin. Les Héros peuvent utiliser leur Karma pour se sortir d'un mauvais pas, canaliser toute leur force pour porter un seul coup, ou essayer de s'en sortir quand les carottes sont cuites !

Les points de Karma peuvent aussi être utilisés pour modifier des jets de dés. En principe, dépenser un point de Karma ajoute un point au résultat du dé. Mais tout est expliqué en détail dans la section suivante : « FAITS ».

Un Héros peut dépenser autant de points de Karma qu'il en possède mais il en a rarement beaucoup à dépenser. Au début de la partie, le Héros a un nombre de points de Karma égal à la somme de ses scores de Raisonnement, Intuition, et Psyché. Ça peut paraître beaucoup mais, croyez-moi, ça file vite.

Les Héros peuvent utiliser leurs points de Karma pour modifier un jet de FAIT. Le Karma peut aussi être utilisé pour augmenter les Ressources ou les caractéristiques d'un Héros.

RESSOURCES : c'est le petit nom donné à l'argent, une chose que j'ai rarement d'ailleurs... Pour l'instant vous n'avez pas à vous en préoccuper. Nous reparlerons des Ressources dans le Livre des Règles.

La POPULARITÉ donne la mesure de la renommée du Héros. Comme pour les Ressources, vous n'avez pas à vous préoccuper de la Popularité à moins que vous ne jouiez une campagne (une suite de scénarios qui s'enchaînent) ; nous en parlerons donc dans le Livre des Règles.

* (Voir « Ça va chauffer », p. 10)

FAITS

Pour être un Super Héros, il vous faudra accomplir des choses qui feront pousser des « Whaou ! » aux lecteurs de vos hauts FAITS, lorsqu'ils parcourent leur journal quotidien.

Dès qu'un Héros entreprend une action d'éclat, comme tordre des barreaux d'acier ou éviter une balle, il tente un FAIT : une Formidable Action Imputable aux Talents (ou Caractéristiques). Pour savoir si le FAIT réussit, le joueur jette les dés ; si le jet de dés est suffisant, le FAIT a réussi. C'est ce que l'on appelle faire un jet de FAIT.

Au dos de ce livre, regardez la Table Universelle. Cette Table Universelle permet de déterminer si le jet de dés a été suffisant ou non pour que le FAIT réussisse. Les 11 niveaux de Caractéristique sont notés en haut de la table. Ils sont suivis de deux colonnes supplémentaires : Facteur O et Facteur X (Ces deux facteurs sont utilisés lors des combats, nous en reparlerons donc plus tard). Sur le côté gauche se trouve une liste de nombres allant de 01 à 100.

Pour faire un jet de FAIT, lancez le dé et lisez le nombre obtenu sur la colonne de gauche de la Table. En haut de la Table, vous trouverez le niveau de la Caractéristique utilisée pour le jet de FAIT. En regardant la case à l'intersection entre le niveau de la Caractéristique et le nombre obtenu aux dés, on trouve une couleur qui montre si le FAIT est réussi (Vert, Jaune ou Rouge) ou manqué (Blanc).

La Table 2 donne la liste des sept Caractéristiques, ainsi que quelques exemples de ce que peuvent faire les Héros avec chacune d'entre elles.

Table 2 : Compétences et Activités

compétences	Activités
Corps à Corps	Attaquer à mains nues, avec un gourdin ou un couteau.
Agilité	Esquiver, sauter, faire des acrobaties, lancer des objets.
Force	Soulever, briser, tordre, pousser.
Endurance	Résister aux coups ou aux poisons.
Raisonnement	Comprendre la technologie avancée.
Intuition	Eviter d'être surpris, trouver des indices.
Psyché	Jeter des sorts, résister à un contrôle mental.

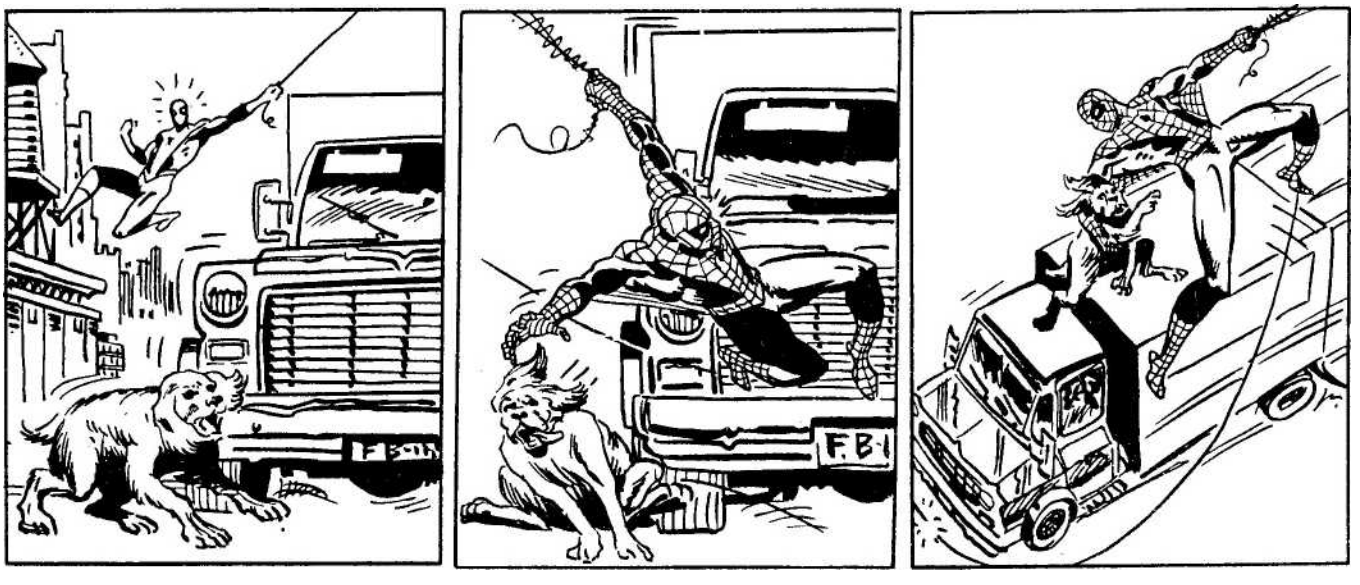
Voilà pour les bases. Prenons donc un exemple.

Je me balade dans le quartier lorsque j'aperçois une petite boule de poils qui traverse joyeusement la rue juste devant un camion de livraison. Vite, je plonge sur le toutou, et je l'attrape avant de m envoler sain et sauf avec lui... Bien qu'il m'arrive assez souvent de faire des choses de ce genre, ce n'est pas aussi facile qu'il y paraît. J'utilise donc mon Agilité pour tenter ce FAIT.

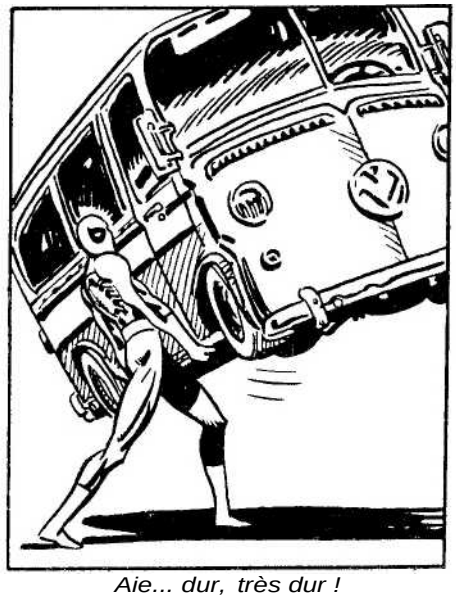
Disons que j'obtiens 18 à mon jet de FAIT. Comme 18 est compris entre 15 et 20, regardons donc la ligne 15-20 de la Table Universelle ; de plus, comme mon Agilité est Fantastique, regardons dans la colonne : Fantastique. L'intersection entre cette ligne et cette colonne est une case de couleur blanche, le jet est donc manqué ! je viens de rater le toutou...

Si le jet de dés avait été 59, j'aurais regardé à la ligne de 56 à 60. L'intersection entre cette ligne et la colonne « Fantastique » est une case jaune... Hourra! je plonge au bout de mon fil, attrape le toutou, et repars sain et sauf. Ouf !

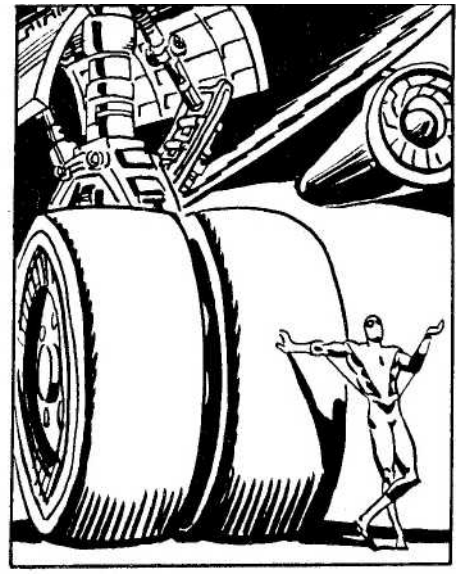
Un jet de FAIT n'est nécessaire que lorsqu'un Héros accomplit quelque chose d'exceptionnel.



C'est du gâteau !



Aie... dur, très dur !



Ho ! vous vouiez rire ?

Marcher dans la rue ou ouvrir une porte n'implique pas de faire un jet de FAIT. De même, se balancer ou sauter au bout d'une toile d'araignée, du moment que c'est une action habituelle pour le Héros. D'un autre côté, sauter à travers une lucarne ou combattre au milieu de lames sifflant à vos oreilles est quelque chose de beaucoup plus difficile : toute action dangereuse nécessite un jet de FAIT. Certaines actions sont même totalement impossibles, quel que soit le résultat obtenu par le joueur sur la Table Universelle (vous ne me verrez jamais soulever un Boeing 747 !). Le meilleur moyen de savoir ce qui est possible ou non est de lire attentivement les bandes dessinées de Marvel. Si un Héros peut accomplir une action dans la Bande Dessinée, il peut la tenter dans le jeu.

Option de FAIT : Les trois couleurs différentes de la Table Universelle représentent trois degrés de difficulté. Le vert est le plus simple à accomplir, le jaune est un peu plus difficile, et le rouge est vraiment difficile.

Les FAITS verts sont assez difficiles pour que le Héros doive tenter un jet de FAIT pour la Caractéristique concernée, mais l'action est tout de même relativement simple. Soulever un poids modéré, trouver un indice ou retenir sa respiration sont des FAITS verts. Un FAIT vert est réussi si le résultat obtenu dans le jet de FAIT est vert, jaune ou rouge sur la Table Universelle.

Le Héros ne tente un jet de FAIT jaune que lorsqu'il est en réel danger. Soulever son poids maximum possible ou faire sauter un revolver des mains de quelqu'un est un FAIT jaune. Un FAIT jaune n'est réussi que si l'on obtient un résultat jaune ou rouge dans la Table Universelle.

Les FAITS rouges sont extrêmements difficiles. Ils requièrent un immense effort et utilisent nos réserves cachées. Soulever un poids supérieur à son maximum ou sauter plus loin que jamais sont des FAITS rouges. Un FAIT rouge ne réussit que si le jet de dés donne un résultat rouge dans la Table Universelle. (Et laissez-moi vous dire que les résultats rouges ne sont vraiment pas légion).

Utilisation du Karma

Lorsqu'il est réellement en danger, et que le Héros a réellement besoin que son jet de FAIT réussisse, il peut dépenser des points de Karma pour accroître ses chances de succès. Avant de jeter les dés, le joueur doit annoncer qu'il dépense des points de Karma (et quelle est la couleur du FAIT qu'il tente, si vous utilisez cette règle optionnelle).

Si le jet de dés n'est pas assez élevé pour que l'action tentée réussisse, soustrayez le nombre obtenu sur les dés au chiffre nécessaire pour réussir le FAIT. Ajoutez le résultat au score des dés. Enfin, retranchez ce même résultat aux points de Karma du Héros. Ces points de Karma et le jet de dés vous donnent la possibilité d'accomplir l'action... TATACHAN ! Vous venez de transformer un jet de dés insuffisant en un FAIT réussi.

Bien entendu, si le Héros n'a pas assez de points de Karma pour combler la différence entre le jet de dés et le nombre nécessaire, il ne peut accomplir ce FAIT. Dans ce cas, ôtez simplement 10 points de Karma du Héros. Il n'a pas besoin d'utiliser tout son Karma pour une action qu'il ne peut de toute façon pas réussir. En résumé, une fois que le joueur a décidé d'investir des points de Karma pour réussir un jet de FAIT, il doit au moins dépenser 10 points, même s'il a assez de chance pour réussir le jet de FAIT sans dépenser de Karma. Investir son Karma dans un FAIT coûte cher ; un Héros intelligent ne s'en servira qu'aux moments réellement critiques.

Le héros peut utiliser son Karma pour augmenter un de ses jets de FAIT, mais aussi pour diminuer le jet de quelqu'un d'autre. Si quelqu'un blesse un Héros et que celui-ci n'apprécie pas la plaisanterie, il peut baisser le résultat de son adversaire à la couleur inférieure en dépensant 40 points de Karma (transformer un résultat rouge en jaune, ou jaune en vert, ou vert en blanc... simple, non ?)

Seuls les Super Héros peuvent dépenser leur Karma comme bon leur semble. Les personnages incarnés par le Maître de Jeu ne peuvent pas dépenser plus de 20 points de Karma pour un jet de dés donné. Ils peuvent cependant en dépenser autant qu'ils veulent s'il s'agit de sauver leur vie ou de fabriquer des objets.

Les Héros attaqués par surprise ne peuvent pas dépenser de points de Karma durant le premier round du combat.

Les Choses

Non, on ne parlera pas ici de la famille de Ben Grimm. Je vais plutôt vous expliquer comment démantibuler des voitures, arracher des poteaux télégraphiques, percer à coups de poings des murs de briques, et plein d'autres choses aussi amusantes.

Comme les caractéristiques, les différents matériaux ont un niveau qui va de Faible à Inhumain. Si la Force du Héros est supérieure au niveau du matériau, il peut le déchirer, le briser ou le réduire en poussière avec un résultat vert dans la Table Universelle. Si le niveau du matériau est égal à la Force du Héros, celui-ci devra réussir un jet de FAIT jaune sur la Table Universelle. Si le niveau du matériau est supérieur, c'est un jet rouge qu'il devra réussir.

Table 3 : Force des Matériaux

Faible :	- Tissu, verre, papier
Médiocre :	- Glace, plastique, bois, cristal
Normale :	- Caoutchouc, métaux mous (cuivre, or)
Supérieure :	- Mur de briques, aluminium, matériel électronique
Excellente :	- Béton, fer, vitre pare-balles
Remarquable :	- Béton armé, acier
Incroyable :	- Roche, vibranium
Fantastique :	- Alliages d'acier, granit
Monstrueuse :	- Diamant, super-alliages lourds
Inhumaine :	- Acier à l'adamantium, éléments mystiques
Classe 1000 :	- Quelques éléments spéciaux ne pouvant être affectés par la force brutale. Trois exemples : l'Adamantium pur, le bouclier de Captain America (fait d'un alliage d'Adamantium et de Vibratium), et le marteau de Thor, Mjolnir (fait d'éléments mystiques et imbibé de pouvoir par Odin lui-même).

Option : Vous pouvez rendre plus aisée la possibilité de briser des matériaux fragiles, et plus difficile celle de briser les éléments très résistants en utilisant cette règle optionnelle.

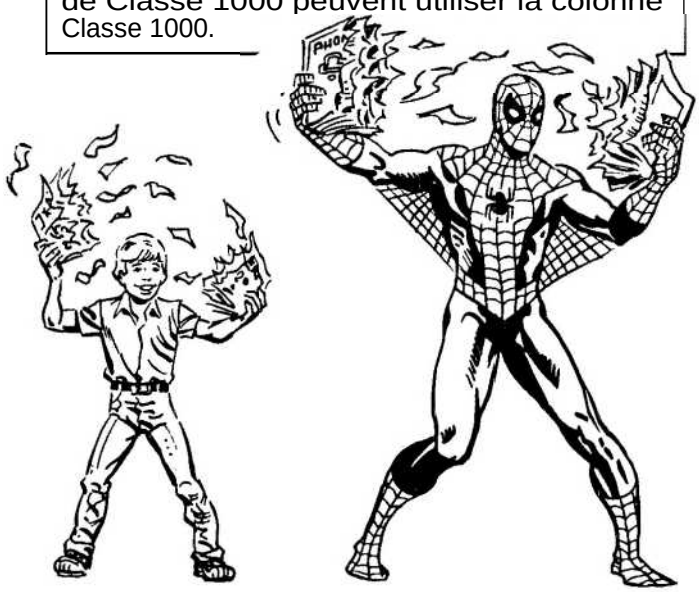
Si l'objet à briser est d'une épaisseur inférieure à 5 cm, faites effectuer au Héros un jet de FAIT comme si sa Force était supérieure d'un niveau à ce qu'elle est en réalité. Si le matériau est épais de plus de 30 cm, faites effectuer le jet de FAIT comme si la Force du Héros était inférieure d'un niveau à ce qu'elle est en réalité. Si le matériau fait plus de 60 cm d'épaisseur, faites effectuer le jet comme si la Force du Héros était de 2 niveaux inférieure à ce qu'elle est en réalité.

Si le matériau est d'une Force inférieure à celle du Héros, comptez le nombre de colonnes de différence entre la Force du Héros et celle du matériau. Décalez la Force du Héros d'autant de colonnes vers la droite que cette différence. Si le joueur réussit un jet de FAIT vert dans cette colonne, il a réussi.

Par exemple, imaginez que je sois en train d'essayer de briser un mur de briques, qui a un niveau de Force Supérieur. Ma Force est Incroyable. Incroyable est à trois colonnes de Supérieur dans la Table Universelle. Je décale donc de trois colonnes à partir d'Incroyable, ce qui me donne Inhumain. J'utilise cette colonne pour faire mon jet de FAIT (qui doit être vert pour réussir).

Si le matériau est plus résistant que le Héros n'est fort, faites le contraire. Comptez le nombre de colonnes qui séparent le niveau de Force du matériau de celui du Héros, puis décalez d'une colonne vers la gauche pour chaque colonne de différence. Là, il lui faut réussir un jet de FAIT rouge.

Si le Héros et le matériau ont la même Force, ne décalez d'aucune colonne et tentez un jet de FAIT jaune. Aucun décalage ne peut amener un Héros à se servir de la colonne « Classe 1000 » ou une colonne supérieure, ni d'ailleurs le faire descendre à une colonne inférieure à Facteur 0, quelle que soit l'action entreprise par le Héros. Seuls les Héros possédant des caractéristiques de Classe 1000 peuvent utiliser la colonne Classe 1000.



SE DÉPLACER SUR LA CARTE

Regardez la carte. D'un côté se trouve le plan d'un quartier typique de New York et de l'autre quelques intérieurs de bâtiments. Les deux plans sont divisés en zones par des lignes continues ou pointillées. Lorsque les Héros se déplacent, ils passent de zone en zone.

La plupart des Héros sont représentés par des pions. Le pion indique la position du Héros sur le plan. La flèche indique la position exacte du Héros. Si le pion est trop grand pour tenir dans une zone, pointez la flèche dans la zone où se trouve le Héros.

Captain America est chez le marchand de glaces, bien que son pion se trouve en dehors de la zone du magasin.

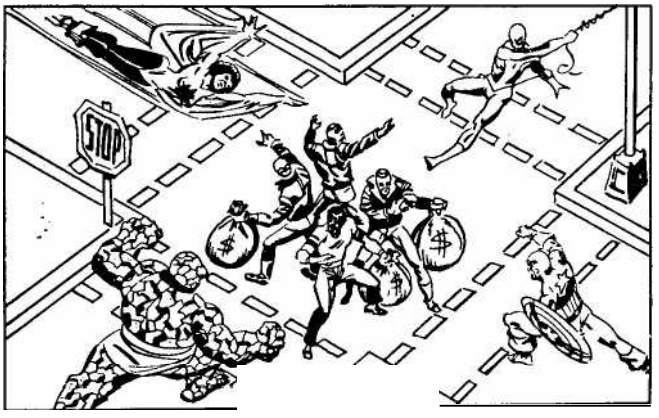
L'endurance du Héros détermine le nombre de cases qu'il peut parcourir en un round. Un Héros avec une Endurance Faible ne peut bouger que d'une zone, un Héros avec une Endurance comprise entre Médiocre et Excellente peut se déplacer de deux zones ; un Héros possédant une Endurance Remarquable ou supérieure bougera de trois zones.

Toutes les lignes du plan délimitent des zones. Les lignes épaisses continues représentent les murs, les lignes fines continues représentent les cloisons intérieures. Les lignes pointillées ne représentent aucune barrière, elles délimitent juste les différentes zones. Les Héros peuvent donc franchir ces lignes pointillées sans s'occuper de portes ni d'aucune autre sorte d'ouverture. Elles ne les ralentissent d'aucune manière.

Parfois, un Héros doit traverser un mur, une porte ou une fenêtre. Dans ce cas, il peut essayer de passer à travers le mur. Les murs extérieurs sont habituellement faits d'un Excellent matériau ; les cloisons intérieures sont dé qualité Normale. Les murs pourront être plus ou moins solides selon les cas.

Un Héros peut empêcher les autres de passer une porte, simplement en se tenant dans son embrasure. Quiconque désirant passer cette porte devrait alors pousser, assommer ou attaquer le personnage. Voyez le chapitre « Ça va Chauffer ! »

S'il y a beaucoup d'objets dans une zone (bureau, caisses, poubelles) placez-y un pion Encombrement. Si une foule s'agglutine, placez un pion Foule dans cette zone. Un Héros se déplaçant sur le sol doit réussir un FAIT d'Agilité pour passer dans une zone encombrée ou envahie par la foule.



Il est difficile de se battre dans une foule. Toute attaque effectuée dans une foule ou dans un lieu encombré se voit décalée d'une colonne vers la gauche. Toute arme à feu ou arme de lancer qui manque sa cible touche automatiquement un passant innocent. Trois Rounds après le début d'un combat dans une foule, celle-ci se disperse automatiquement.

Le nombre noté au coin de chaque bâtiment donne sa hauteur en étages, un étage faisant 3 m de haut. Les Héros grimpent parfois aux façades de ces bâtiments. Chaque étage compte alors pour une zone. La plupart des gens ne peuvent grimper que d'une zone par Round le long d'une façade, mais quelqu'un comme moi peut se mouvoir normalement sur une surface verticale.

Quiconque se déplace sur la partie extérieure d'un bâtiment, que ce soit la façade ou le toit, ignore les cloisons intérieures (les lignes fines, vous vous souvenez ?). Il faut cependant toujours respecter les lignes pointillées et les murs extérieurs (les lignes plus épaisses). Même un personnage volant doit tenir compte des lignes pointillées et des façades, étant donné qu'elles délimitent les différentes zones.

Les personnes dont l'Endurance est inférieure à Remarquable peuvent monter un étage par round par l'escalier. Ceux qui ont une Endurance Remarquable ou plus peuvent en grimper deux par round. Un ascenseur met un Round pour arriver à l'étage désiré, quel que soit cet étage.

Certains Héros possèdent des pouvoirs spéciaux qui leur permettent de sauter de ci de là comme des *grenouilles géantes.* Les autres doivent faire un jet de FAIT d'Agilité pour sauter d'un bâtiment à l'autre, et ne pourront pas traverser plus d'une zone à la fois.

Si quelqu'un tombe d'un toit, il perd 10 points de Vitalité par étage. S'il n'est pas K.O., il devra réussir un FAIT d'Endurance ; sur un résultat blanc, il reste assommé durant un nombre de rounds équivalent au nombre d'étages descendus. Les Héros peuvent utiliser leur Karma pour réduire les dommages causés par une chute. Chaque point de Karma dépensé réduit les dommages d'un point. Une personne peut tomber de 10 étages (30 m) par round.

Tête de toile devait aller sauver des gens, alors il m'a d'mandé de le remplacer. Et il n'aurait pas pu trouver meilleur que moi, enfin c'est c 'que j 'pense, car...

ÇA VA CHAUFFER !

Pendant un combat, le temps est divisé en courtes périodes appelées Rounds (comme dans un match de boxe). Chaque round représente une case de B.D. Gardez donc toujours à l'esprit que ce qu'un Héros ne peut pas faire en une case de B.D., il ne pourra pas le faire non plus en un round au cours du jeu. (Certains d'entre vous insisteront pour savoir combien de temps peut durer un round. Eh bien les gars, tout dépend de ce qui se passe. Un round dure habituellement entre 5 et 15 secondes, selon ce que décide le Maître de Jeu. Une seule règle obligatoire : à moins qu'il ne possède des super pouvoirs spéciaux, un Héros ne peut attaquer qu'une seule fois par round.)

Voici un exemple type d'un round de combat :

1. Le Maître de Jeu décide de ce que les « méchants » vont faire. H ne le dit à personne, mais le garde bien à l'esprit.

2. Les « Héros » disent au Maître de Jeu ce qu'ils vont faire durant ce round.

3. Le Maître de Jeu et l'un des joueurs lancent chacun un dé. Si le Maître de Jeu obtient le score le plus élevé, les méchants ont l'initiative pendant ce round. Si le joueur obtient le score le plus élevé, ce sont les Héros qui ont l'initiative. Si les résultats des dés sont les mêmes, le Maître de Jeu et le joueur relancent les dés.

4. Celui des deux camps qui a l'initiative est *l'attaquant,* et l'autre */e défenseur.* Le camp des attaquants déplace ses héros (ou ses méchants) et attaque ses adversaires.

5. C'est maintenant le camp des « attaqués » qui devient attaquant à son tour, déplace ses héros ou ses méchants, et attaque ses adversaires.

Option pour l'Initiative : Comparez les niveaux d'Intuition des deux camps opposés et comptez le nombre de colonnes de différence sur la Table Universelle. Le camp possédant le score d'Intuition le plus élevé ajoute, à chaque round, 1 à son jet de dés par colonne de différence. Par exemple, Magneto a une Excellente Intuition, alors que la mienne n'est que Bonne. Il ajoute donc 1 à chacun de ses jets de dés d'Initiative lorsque nous combattons. Mais j'arrive quand même à lui faire sa fête à chaque fois.

Mouvements en Combat. Pour assommer ou attraper quelqu'un, un Héros doit se trouver dans la même zone que ce lascar, et juste à côté de lui (à moins de posséder des super pouvoirs spéciaux). Quand deux types essayent de se taper dessus, placez leur pions l'un à côté de l'autre, de façon à ce que les flèches se touchent.

Un personnage peut bouger et frapper un adversaire dans le même round, mais ses caractéristiques de Corps à Corps, Agilité ou Force se trouvent décalées d'une colonne vers la gauche pour cette attaque. Même si le Héros ne peut atteindre le méchant, ii peut toujours essayer de l'amocher en lui lançant quelque chose à la tête (comme je l'explique plus loin).

Le combat se traduit par une suite de jets de FAIT. Les différentes manières de combattre sont décrites ci-dessous.

Se bagarrer : Deux gars qui se tapent dessus avec leurs poings, leurs pieds, avec des gourdins ou toute autre arme contondante se bagarrent. Toute tentative pour frapper quelqu'un de cette façon demande un FAIT de Corps à Corps.

Tailler et trancher : Attaquer avec une lame demande aussi un FAIT de Corps à Corps. Les armes tranchantes : couteaux, épées, piques et autres armes pointues sont plus dangereuse que les armes contondantes (matraque, massue...).

Tirer et Lancer : Deux types d'attaques peuvent être tentées à distance, grâce aux armes à feu et armes de jet, et grâce aux objets lancés. Les armes à feu et armes de jet comprennent les pistolets et les arcs, tout ce qui tire une munition sur une cible. Les objets lancés comme une pierre ou un boomerang sont directement lancés sur la cible. Bien évidemment, le Héros doit être capable de voir ce sur quoi il tire. Certains super pouvoirs peuvent aussi s'utiliser à distance. Attaquer avec une arme à distance demande un FAIT d'Agilité.

Toutes les armes à feu et armes de jet ont une portée limite notée sur la Table 4 : Les armes. La zone juste à côté de celle où est le Héros est comptée comme numéro un. La portée d'un objet lancé dépend de la Force du lanceur. Un Héros peut lancer un objet à une zone de distance, plus une zone pour chaque niveau de Force supérieur à Normal. Avec ma Force Monstrueuse je peux lancer un objet à sept zones de distance ; Monstrueux est en effet à six colonnes de Normal, plus un puisque tout le monde peut lancer un objet à une zone de distance.

Option pour les armes à distance : Avant de faire le jet de FAIT pour voir si l'on touche la cible, diminuez le niveau d'Agilité de l'attaquant d'une colonne vers la gauche pour chaque zone séparant l'attaquant de sa cible (la zone où se trouve la cible incluse).

Esquiver : Si un Héros a peur qu'on lui fasse bobo, il peut annoncer au début du round qu'il désire esquiver plutôt que d'attaquer. A chaque fois qu'un vilain le frappera, le touchera, lui tirera dessus ou lui lancera quelque chose,.le Héros aura droit à un FAIT d'Agilité et consultera alors le résultat de son esquive dans la Table des résultats des combats.

Ceinturer : Lutter, Etreindre, Broyer et Étouffer sont différentes façons de ceinturer. Ceinturer demande un FAIT de Force. Se défaire d'une telle étreinte ou retirer un objet des mains de quelqu'un demande aussi un FAIT de Force.

Charger : Parfois je me jette sur un petit malin ou plonge carrément dessus. C'est ce qu'on appelle charger, et ça demande un FAIT d'Endurance. Lorsque ça marche, ça fait mal. Mais si ça rate, les ennuis commencent...

Pour pouvoir charger quelqu'un, l'attaquant doit voir la personne qu'il charge. Il doit aussi en être suffisamment près pour atteindre sa cible en un round, mais pas juste à côté. Il lui faut au moins un élan de quelques pas pour pouvoir piquer un bon sprint. Il charge alors droit sur son adversaire, ajoutant une colonne vers la droite à son rang d'Endurance sur la Table Universelle pour chaque zone parcourue, puis tente un FAIT d'Endurance. Il fera aussi des dommages plus importants, car il augmente sa Force parallèlement à son Endurance, en ajoutant une colonne par zone parcourue.

Si l'attaquant qui charge rate complètement sa cible, il continue droit devant lui. S'il y a un obstacle en face de lui, il lui rentre dedans de plein fouet (consultez le résultat « 1 zone » au paragraphe « Projeté », pour savoir ce qui se passe). Sinon il fonce tout droit dans la zone suivante et doit réussir un FAIT d'Agilité pour ne pas se casser la figure.

Les dommages

Lorsqu'un type reçoit un coup de poing, une manchette, se fait étrangler ou charger, ou toute autre forme de blessure, il perd des points de Vitalité. Lorsqu'il ne lui reste plus aucun point de Vitalité, il part au pays des rêves. Il doit alors effectuer un FAIT d'Endurance.

Si le résultat est vert, jaune ou rouge, il reste inconscient pendant 1 à 10 rounds après que le combat ait cessé dans la zone où il se trouve, (lancez le dé lorsque le combat cesse dans la zone).

Si le résultat est blanc, le pauvre gars est en train de mourir. A la fin du prochain round son Endurance diminuera d'un niveau, et continuera à diminuer d'un niveau à la fin de chacun des rounds suivants. Lorsque l'Endurance tombe en dessous de Faible, le gars n'est plus qu'un ex-Héros, qui mange les pissenlits par la racine.

Sinistre, n'est-ce pas ? Mais pourtant ce n'est pas si tragique que ça. Si quelqu'un passe un round à aider un Héros (ou un super vilain) mourant, ce petit veinard voit son Endurance arrêter de baisser, mais demeure cependant inconscient comme expliqué ci-dessus. Aider quelqu'un ne requiert aucune compétence spéciale. Le Héros peut aussi rester en vie en dépensant 5 points de Karma par round lorsque son Endurance est tombée à Faible, afin de survivre (difficilement) en évitant que son Endurance ne tombe en-dessous du niveau Faible.

Frapper et Ceinturer. Lorsqu'un attaquant frappe ou ceinture un adversaire, il lui fait des dommages équivalents à son score de Force. Le défenseur devra retrancher ces dommages de ses points de Vitalité. Lorsque j'utilise ma Force Monstrueuse pour envoyer un direct du gauche à un adversaire, je lui retire 75 points de Vitalité.

Objets lancés. Un objet lancé inflige des dommages égaux au score associé au niveau de la matière dont il est fait, ou à la Force du gars qui vient de lancer l'objet (on prend le niveau le plus petit). Certains objets comme les couteaux ou les piques peuvent être tenus ou lancés ; s'ils sont tenus ils infligent les dommages notés sur la Table des Armes, sinon traitez-les comme des objets lancés normaux.

Remarque : seuls les objets coupants ou pointus (couteaux par exemple) tuent. Les objets arrondis ne font qu'assommer ou étourdir.

Les gens peuvent aussi être lancés, comme n'importe quel objet. Tout d'abord l'attaquant doit réussir à ceinturer sa cible (avec un FAIT de Force, vous vous en souvenez ?). S'il y arrive, il peut lancer son adversaire dans le même mouvement. Le défenseur doit alors faire un FAIT d'Endurance ; il consulte tout d'abord la colonne « Projeté ? », puis la colonne « Étourdi ? ». S'il n'est ni projeté, ni étourdi, il retombe sur ses pieds dans la même zone, hors de portée de tout adversaire.

Armes. Les armes de taille ainsi que les armes à feu comme les revolvers, provoquent un certain nombre de points de dommages. Ces dommages sont notés dans la Table 4 : Armes. Les armes contondantes font des dommages égaux à la Force de l'Attaquant, à laquelle on ajoute un niveau.

Seul contre tous. Lorsque je saute sur un groupe de malfrats, je ne me fatigue pas à les frapper un par un. Je préfère les faucher d'un seul de mes crochets spéciaux, comme me l'a appris ma tante Pétunia. Tout le monde peut le faire, mais ce n'est pas facile. Si un Héros veut frapper plus d'un adversaire à la fois, il doit effectuer un jet de FAIT correspondant à la caractéristique utilisée habituellement pour le coup (Corps à Corps pour une bagarre ou Endurance pour une Charge). Si le résultat est jaune ou rouge, le Héros fait voler tout le groupe, amis comme adversaires. Si le résultat est vert ou blanc, il rate tout le monde.

Pour ceinturer, c'est un peu différent. Un Héros peut se débarrasser d'autant d'adversaires qu'il le veut avec un FAIT jaune, mais il a besoin de super-pouvoirs spéciaux pour ceinturer plus de deux gars d'un seul coup.

Si un Héros a envie de faire valser une brochette de types à distance, il n'y a qu'une seule façon d'y parvenir : balancer quelque chose de vraiment gros, comme un morceau de trottoir. Lancer quelque chose d'aussi gros affecte tous ceux qui se trouvent dans la zone. Ils ont une chance de s'en sortir, s'ils réussissent un FAIT d'Agilité. (Captain America peut envoyer son bouclier dans des tas de petits rigolos, mais c'est un super-pouvoir spécial).

Retenir ses Coups. Si le Héros est un grand garçon comme moi, et ne veut pas faire trop mal à quelqu'un, il peut retenir ses coups. La plupart des attaques peuvent être réduites d'une couleur : de rouge à jaune, ou de jaune à vert. L'attaque peut aussi causer moins de dommages ; je n'ai pas besoin de faire 75 points de dégâts pour envoyer valser des petits voyous. Le joueur n'a pas besoin d'annoncer qu'il retient son coup avant de savoir si il touche.

L'unique façon de modifier les dommages causés par une arme à feu ou un objet lancé est de dépenser des points de Karma. Les revolvers et les arcs sont des objets dangereux, et peuvent tuer par accident. Réduire les dommages de telles armes coûte 50 points de Karma... C'est pour ça que la plupart des Héros ne portent jamais de revolver.

Armure Corporelle. Être taillé dans le granit n'est pas une sinécure, mais a tout de même un avantage majeur : les balles rebondissent sur moi. L'armure d'Iron Man lui procure ce même avantage, et la peau molle de l'Homme-Chose, en laissant passer les balles, est tout aussi efficace. Quelle que soit l'apparence de l'armure d'un Héros, elle le protège de la même façon.

Toute armure « naturelle » a un niveau de protection. Pour qu'un défenseur possédant une armure corporelle retranche le moindre point à son score de Vitalité, l'attaquant doit faire plus de points de dommage que le niveau de protection de l'armure. Même si l'attaquant parvient à toucher le défenseur possédant l'armure corporelle, il doit soustraire le niveau de protection de l'armure corporelle du défenseur aux points de dommage qu'il inflige habituellement. Ainsi, ma peau me fournit une Protection Remarquable. Je me moque donc des dommages que l'on peut m'infliger, sauf si la Force de mon attaquant est pour le moins Incroyable. Si un malfrat possédant une Force Incroyable me touche, je ne perdrai cependant que 10 points de Vitalité. Sa Force Incroyable (40) moins mon Armure naturelle Remarquable (30) donne 10 points de dommages. Simple, hein ?

Les champs de force produisent le même effet, mais ils affectent tous les types d'attaque : coups, balles, rayons d'énergie, chocs électriques... TOUT ! Les Armures Corporelles comme la mienne me protègent des rayons d'énergie, éclairs et autres attaques de ce genre comme si elles étaient de quatre niveaux inférieures à ce qu'elles sont en réalité. Si ce petit rigolo d'Annihilus me balançait l'un de ses rayons d'énergie cosmique, ma protection ne serait que Médiocre.

Si la Force de l'attaquant égale la protection du défenseur, ce défenseur peut être projeté, étourdi, ou même tué, mais il ne peut pas perdre de points de vitalité.

Se faire frapper lorsque l'on est à terre. Certains super vilains particulièrement vicieux n'hésiteront pas à frapper un Héros alors qu'il est inconscient. Ça fait vraiment mal. Tout coup réussi de la part du vilain sur le Héros inconscient coûte à celui-ci un niveau d'Endurance. Eh !... on n'a jamais dit que c'était un boulot facile...

La Table des Résultats des Combats.

Les FAITS de combat sont différents des FAITS habituels ; en effet, les couleurs de la Table Universelle signifient réellement quelque chose, au lieu de faire simplement joli.

Lorsqu'un attaquant tente un FAIT de combat, il regarde la caractéristique nécessaire et l'action qu'il est en train de tenter sur la Table des Résultats des Combats (juste en dessous de la Table Universelle). Il jette ensuite les dés et recherche la couleur du résultat obtenu sur la Table Universelle et sur la Table des Résultats des Combats. Le résultat du FAIT de combat y est noté, dans la même couleur que celle de la Table Universelle.

Par exemple, imaginons que je m'amuse à promener mes délicates menottes sur le crâne d'un Skrull (une bagarre). Ma Caractéristique de Corps à Corps est Incroyable. Mon jet de dés est de 44. C'est un résultat vert dans la colonne Incroyable. Si je regarde dans la Table des Résultats des Combats, la case verte sous Bagarre dit: « Touché ». Voilà ! Je viens d'étaler ce minable.

Les résultats des combats :

Manqué : Le Héros n'a pas réussi. Il peut généralement essayer de nouveau au prochain round.

Touché : Le défenseur est frappé. Il perd quelques points de Vitalité, selon l'attaque qu'il vient de subir.

Projeté : Si la Force de l'attaquant est au moins égale à l'Endurance du défenseur, le défenseur doit faire un FAIT d'Endurance et consulter la colonne « Projeté ? » sur la Table des Résultats des Combats.

Étourdi : Si la Force de l'attaquant est au moins égale à l'Endurance du défenseur, il doit faire un FAIT d'Endurance et consulter la colonne « Étourdi ? » sur la Table des Effets des Combats.

Tué : Le défenseur est en train de mourir rapidement. Il perd tous ses points de Vitalité et s'évanouit. Son Endurance descend d'un rang à la fin de

chaque round jusqu'à ce qu'il meure (lorsque son Endurance est inférieure à Faible). Il n'a même pas droit à un FAIT d'Endurance pour en réchapper. Si quelqu'un passe un round à l'aider avant que la mort ne survienne, la perte d'Endurance cesse. Lorsque l'Endurance tombe à Faible, il peut rester en vie en dépensant 5 points de Karma par round afin de garder son Endurance à ce Faible niveau.

Dans le mille (Objets lancés et armes de jet uniquement) :

L'attaquant touche sa cible où il le désire. Il y a tout de même des restrictions à cela : tout d'abord, l'attaquant ne peut tuer ou mutiler un être vivant, une cible de taille humaine, en le touchant dans une partie vitale, comme la tête ou le coeur. (Les tirs entraînant la mort sont déjà pris en compte dans la Table des Résultats des Combats). L'attaquant peut déstabiliser momentanément son adversaire en le touchant dans un bras ou une jambe. Il peut aussi retirer un objet des mains de son adversaire, ou même enfoncer le bouton Marche-Arrêt d'une machine. En tous cas l'attaquant doit déclarer qu'il tente de frapper dans le mille (et ce qu'il essaye de toucher) avant de lancer les dés. Sinon, le jet est considéré comme un simple touché.

2, 4 ou 6 colonnes : Quiconque attaque le Héros pendant ce round, devra décaler son rang d'Attaque de 2, 4 ou même 6 colonnes vers la gauche sur la Table Universelle.

Prise: L'attaquant a attrapé le défenseur et l'immobilise par une prise au corps, une clé au bras, un étranglement ou toute autre prise de judo ou de catch. Cette prise inflige autant de dommages qu'un coup, mais l'attaquant continue à infliger des dommages à sa victime à chaque round sans avoir à effectuer un nouveau jet de FAIT jusqu'à ce qu'il relâche sa prise, ou bien jusqu'à ce que le défenseur se libère.

Libéré : Le défenseur se défait de la prise de son attaquant et peut s'enfuir. Il peut s'en aller au maximum à une zone de distance.

Prise Renversée : Le défenseur ne se défait pas seulement de la prise de son adversaire, mais parvient en plus à renverser la situation à son avantage. Il l'immobilise sans même avoir à effectuer un second jet de FAIT !S'il ne désire pas renverser la prise, il pourra simplement s'enfuir à une zone maximum du lieu du combat.

Attrapé : L'attaquant retire des mains du défenseur ce qu'il désirait y prendre.

Brisé : L'attaquant attrape ce qu'il désirait prendre des mains du défenseur, mais pas exactement de la manière dont il le souhaitait. Si l'objet était fragile, il se brise. Si c'est une arme à feu, une bombe ou toute chose pouvant exploser, elle explose. Jetez un dé pour tout ce qui est important dans la zone affectée par l'explosion. L'objet (ou la personne) ayant obtenu le jet de dés le plus faible est touché.

1 **Zone :** Le défenseur est projeté hors de la zone où il se trouvait et atterrit dans une zone adjacente. L'attaquant choisit la zone. Les deux zones doivent être contiguës, si un mur les sépare, eh bien... personne n'a dit que c'était un boulot de tout repos ! Si le gars qui vient de donner le coup a une Force supérieure à la résistance du mur, le Héros passe à travers. Sinon, il rebondit. En tout cas, le type qui vient d'être projeté perd de nouveaux points de Vitalité, exactement comme s'il venait d'être frappé à nouveau.

Même zone : Le défenseur est mis K.O. dans la même zone. C'est un peu ennuyeux, mais pas trop. Cela le ralentit, puisqu'il faut un round au clown qui est par terre pour reprendre ses esprits.

1-10 rounds : Ce type voit 36 chandelles. Il perd tous ses points de Vitalité et s'évanouit. Jetez un dé : le rigolo est endormi pour autant de rounds que le chiffre indiqué par le dé. Lorsqu'il se réveille, il regagne autant de points de Vitalité que son score d'Endurance. Il n'a pas besoin de FAIT d'Endurance pour voir s'il commence à perdre des niveaux d'Endurance.

Table 4 : Armes

Arme	Portée	Dommages	Notes
Revolver	3	6 pts	Peut être utilisé à une main
Fusil	10	10 pts	Doit être utilisé à deux mains
Fusil d'assaut	17	10 pts	Doit être utilisé à deux mains
Fusil à pompe	3	20 pts	Doit être utilisé à deux mains
Arc	5	6 pts	S'utilise à deux mains
Arbalète	3	10pts	S'utilise à deux mains, prend un round à recharger
Couteau	L	10 pts ou cf. lancer	Lame de 40 cm de long maximum
Lance	L	10 pts ou cf. lancer	Toute lame possédant un manche d'au moins 30 cm de long
Epée	0	10 pts ou cf. lancer	Lame de plus de 40 cm de long
Armes Contondantes	0	Force + 1 colonne	L'attaquant décale son niveau d'une colonne vers la droite
Objets lancés	L	Niveau de matériau ou niveau de force, le moins élevé	Les armes contondantes lancées ne tuent pas, elles assomment
Spécial (lasers, bombes, etc.)		Cf. Construire des objets	

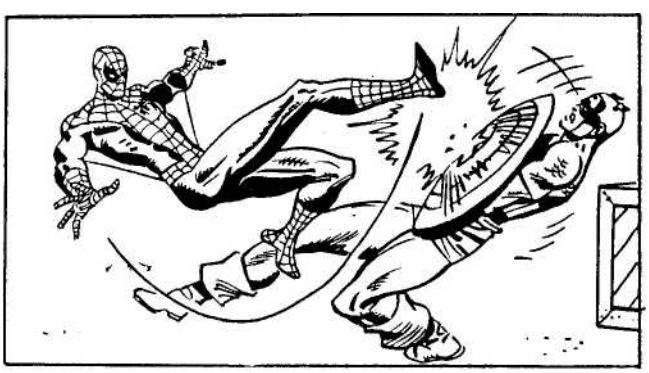
L : Les armes lancées ont une portée égale au nombre de niveaux de Force que possède le lanceur au-dessus de Normal, plus un.

Une petite démonstration vaut mieux qu'un long discours. Regardez bien :

O.K., vous deux. Je veux un combat loyal. Pas de coups bas, mais une belle bagarre dans les règles de l'art.

Allez, Cap, tu peux mieux faire ! Ben m'a dit que tu étais un dur !

Captain America passe à l'attaque, mais l'Araignée esquive pendant ce round. Le jet d'Esquive de l'Araignée est de 70, ce qui donne un résultat de 4 colonnes (soit une pénalité de 4 colonnes à décaler vers la gauche pour Cap). Cap' attaque mais ne fait que 32 à son jet. Normalement, il aurait dû toucher, mais comme l'Araignée esquive, la caractéristique Corps à Corps de Cap' est réduite à Supérieure (au lieu de Fantastique) et 32 est insuffisant pour toucher.

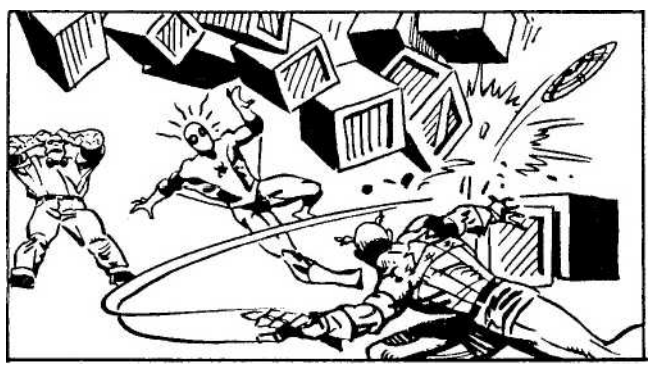


Ce truc-là fait une belle cible, Cap !

L'Araignée a l'initiative, il donne un coup de pied dans le bouclier de Captain America. Le jet de dés de l'Araignée est 83. Le bouclier de Captain America absorbe les dégâts, mais le coup de pied donne une possibilité de « Projeté ». Le jet d'Endurance de Cap' est de 42, il est donc par terre et ne peut rien faire pendant ce round-ci.

Du calme, l'Araignée. Je n'ai pas dit mon dernier mot.

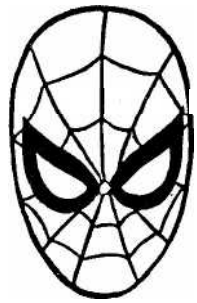
Cap ne peut rien faire d'autre que se relever ce round-ci. On dirait bien que tête de toile est en train de lui laisser le temps de se relever, il bouge pour pouvoir attaquer à nouveau le prochain round.



Gare à toi, tête de toile !

Cette fois Cap' a l'initiative, et se montre rusé. Au lieu d'attaquer directement l'Araignée, Cap' lance son bouclier sur une pile de caisses afin de la faire tomber. Le jet de dés est de 82 : « Dans le mille ! » Notre tête de toile se retrouve donc enterré sous une pile de caisses !

Pas mal, mon vieux. Tu feras mieux la prochaine fois !



Eh bien voilà. Vous savez presque tout : vous déplacer, vous bagarrer, et la signification des scores et des caractéristiques. C'est le moment de commencer votre première...

AVENTURE DES SUPER-HEROS™ MARVEL

Le troisième livre de ce jeu est un Livre d'Aventure. Vous pouvez utiliser ce que vous venez d'apprendre dans le Livre des Combats pour jouer les scènes de combat du scénario.

Avant de commencer, l'un des joueurs devra se porter volontaire pour être le Maître de Jeu. Habituellement, c'est la personne qui connaît le mieux les règles, ou celle qui possède le jeu, qui joue ce rôle. Le Maître de Jeu fait la majeure partie du travail. En effet, c'est lui qui est chargé de faire respecter les règles, mais c'est surtout lui qui incarnera tous les méchants. Si les méchants sont vraiment très nombreux on pourra faire appel à deux ou trois maître de jeu, à condition que chacun d'eux contrôle au moins un super vilain.

Les autres joueurs incarnent les Super Héros. Il vaut mieux que chaque joueur n'incarne qu'un seul Super Héros. Ces joueurs doivent lire attentivement leur fiche de personnage avant de jouer, et s'assurer de bien comprendre tous les pouvoirs et toutes les caractéristiques de leur Héros.

Dès qu'un combat s'engage, le Maître de Jeu fait véritablement office d'arbitre. Il décide des actions et jette les dés pour les vilains, et tient le compte des points de leurs points de Vitalité et de Karma. Lorsque les joueurs disent au Maître de Jeu ce que leur Héros va faire, le Maître de Jeu explique ce que leurs Héros voient et entendent, ou ce que font les méchants. La manière la plus simple de s'en tirer pour le Maître de Jeu est de suivre pas à pas les étapes décrites dans le chapitre « Ça va Chauffer ! ».

Les aventures des SUPER HEROS MARVEL vendues séparément, sont de véritables histoires complètes. Ces scénarios sont divisés en chapitres. Chaque chapitre met en scène un combat, ou une découverte importante. Les chapitres d'un Livre d'Aventure sont divisés en trois parties : Combat, Aventure et Dénouement. Si vous n'avez encore jamais joué d'aventure, tout ce que vous avez à lire est l'introduction et la section combats de « Rencontre et Intrigue ». Cela vous montrera comment jouer votre premier combat de SUPER HEROS MARVEL ! Les règles utiles pour le déroulement de l'aventure sont décrites dans le livret des règles, mais vous allez découvrir tout ça très bientôt.

Le paragraphe Combat de chaque chapitre décrit le principal combat de ce chapitre (certains chapitres ne comprennent pas de bagarres, ils n'ont donc pas de chapitre « Combat »). Le chapitre des Combats vous décrit :

Qui sont les Super Vilains et combien d'hommes de main travaillent pour eux (On appelle parfois les méchants des Personnages Non Joueurs, PNJ).

*Où se trouvent les Héros et les super vilains lorsque le combat s'engage.

*Ce que ces vilains essayent de faire — voler une banque, devenir maîtres du monde, ou seulement ennuyer un gentil garçon comme moi.

*Comment les vilains comptent mener à bien leurs plans — Le Dr Fatalis n'agit pas comme le Dr Octopus, par exemple.

Les règles des « campagnes » sont regroupées dans le second livre (appelé d'ailleurs le Livre des Règles). Ces règles décrivent tout ce qui n'est pas combat dans le jeu : amis, ennemis, journaux et télévision, la police, et les ficelles d'une enquête. Les combats procurent énormément d'amusement, mais l'Aventure à proprement parler est encore plus riche en rebondissements. Enfin, le dénouement conclut le chapitre.

Si vous ne jouez que les combats, les joueurs et le Maître de Jeu devront bien mettre deux choses au point entre deux séries de combats :

1) Remettre la valeur de Karma des Héros à son niveau d'origine.
2) Rétablir la Vitalité des Héros et des super vilains comme décrit dans le paragraphe Dénouement. Parfois les Héros récupèrent énormément de points de Vitalité, et parfois aucun. Cela dépend du temps de repos dont peuvent disposer les Héros entre deux combats.

Après avoir joué les combats de : « Le jour d'Octopus » vous vous demandez peut-être ce qu'il faut faire ensuite. Mes amis de Schmidt France publient des scénarios assez souvent, mais vous pouvez inventez vous-même vos propres combats ainsi que vos aventures. Répondez simplement aux quelques questions du paragraphe des Combats (Qui sont les méchants? Que veulent-ils ?), prenez quelques Héros, et en voiture pour sauver le Monde !

Après le Livre des Combats, lisez attentivement le Livre des Règles. Je recommande aux Maîtres du Jeu de se procurer l'écran du Maître avec le guide de New York, où se déroulent la plupart des aventures des Héros Marvel.

Remerciements : **Une idée de Jeff Grubb**

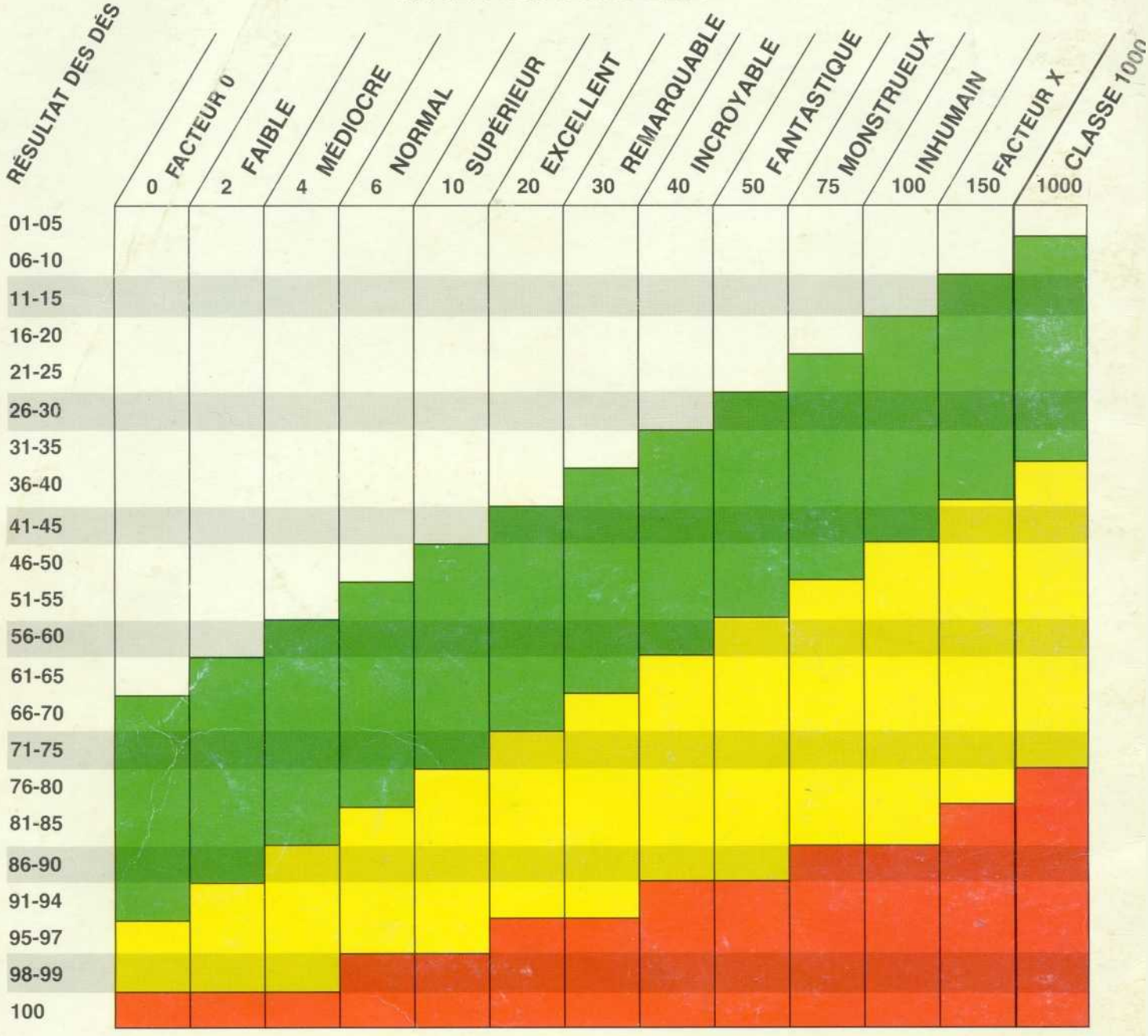
Ecrit par Steve Winter

Traduit par Yann Soitino

Surpervisé par Anne Vétillard

Editeurs : Troy Denning
Illustrations : Ray Silbersdorf and Kitty Thompson
Contribution : Bruce Nesmith et Curtis Smith
Couverture : Al Milgrom
Cartes : Dave « Diesel » LaForce
Boite : John Romita, Sr.

TABLE UNIVERSELLE



RÉSULTAT DES COMBATS

Corps à Corps		Agilité		Force			Endurance		
Bagarre	Tailler et trancher	Tirer et lancer	Esquiver	Ceinturer	Se libérer	Saisir	Charger	Projeté ?	Etourdi ?
Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	1 zone	1-10 rounds
Touché	Touché	Touché	2 colonnes	Manqué	Manqué	Manqué	Touché	Même zone	Pas étourdi
Projeté	Étourdi	Dans le mille	4 colonnes	Prise	Libéré	Attrapé	Projeté	Pas projeté	Pas étourdi
Étourdi	Tué	Tué	6 colonnes	Prise	Prise renversée	Brisé	Etourdi	Pas projeté	Pas étourdi